www.uch.edu.ar/rrhh/Recursos Humanos/Dinamicas de Grupo/ Guia de Dinamicas de Grupo.PDF

Guía de técnicas de Animación

Fundamentación:

Creemos que las personas y los grupos tienen su proceso, al igual que la resolución de conflictos y tiene que seguir unos pasos. Nos gusta hablar de la construcción de una escalera, y no por utilizar un símil cualquiera, sino porque en ella, cada peldaño está basado en la construcción de los anteriores y esto es algo muy importante. No podemos construir un sexto peldaño si no hemos construido los cinco anteriores. Por esto a veces tenemos grandes fracasos, al intentar comenzar con los problemas sin haber construido el grupo.

En este sentido, en este fichero encontramos que al principio nos habla en los primeros apartados de la construcción del grupo, intentando favorecerlo de una forma dinámica, lúdica y participativa. Se trata de ayudar a formar un grupo en el que las personas sepan sus nombres, se conozcan, tengan confianza en sí mismas y en las demás, sepan valorarse y encontrar los valores positivos de las otras, y sean capaces de aportar todo ello de una forma solidaria y equilibrada al enriquecimiento del grupo.

Es una primera fase para crear un buen ambiente, pero no tiene que tratarse de algo ficticio, adulador y paradisíaco.

Una vez que el grupo está formado, que es algo más que la mera suma de individualidades, podemos plantearnos seguir subiendo esa escalera que mencionábamos.

¿Por qué unas fichas?... No son recetas para aplicar mecánicamente en el grupo y lograr los objetivos propuestos. El uso de los juegos requiere el conocimiento del grupo y una experiencia mínima.

Hemos optado por hacer este trabajo en forma de fichas, por la facilidad de uso y esfuerzo clasificador de lo que diferentes tipos de técnicas suponen. Y esto no por un interés de clasificar, sino que responde a diferentes momentos y experiencias del grupo, en las que las técnicas pueden tener una mayor aplicación y sentido.

Esquema:

Las fichas están realizadas sobre la base de cinco puntos, intentando recoger todos los aspectos de interés que ofrece cada técnica de forma clara. Así se puede fácilmente recordar, seleccionar o descubrir nuevos aspectos.

Los cinco puntos en los que se basan las técnicas son:

- Denominación
- Objetivo
- Desarrollo

- Material
- Observaciones

Clasificación de las técnicas de animación:

Entendiendo que la ASC es comunicación lo que significa que el animador es comunicador se podrán dividir en dos dimensiones la comunicación.

- Material: contenido de la comunicación
- Formal: relación o proceso a través del cual se imiten los contenidos.

En toda dimensión hay una orientación: la material está orientada a la tarea y la formal está orientada a la relación.

Cada dimensión tiene un objetivo: la material al rendimiento del grupo utilizando distintas técnicas en las relaciones grupales, y la formal al mantenimiento de la comunicación en el grupo.

Las técnicas orientadas al rendimiento:

Atiende a los contenidos y tarea técnicas orientadas al rendimiento. El animador tiene que perseguir que el grupo trabaje.

1. Técnicas de animación para el análisis de la realidad
2. Técnicas de animación para la planificación.
3. Técnicas de animación aplicadas a la intervención y seguimiento.
4. Técnicas para animar a la animación.

Las técnicas orientadas al mantenimiento:

Atendiendo a los procesos de relación.

Etapas:

- Inicio grupas: (los miembros no se conocen)
  - Técnicas para animar a la iniciación y presentación de los grupos.
  - Técnicas para generar conocimiento y confianza grupal.
- Seguimiento grupal: (distribución de funciones)
  - Técnicas para animar la comunicación
  - Técnicas de motivación, distensión y creación de clima
- Madurez grupal:
  - Técnicas para animar la creatividad
  - Técnicas de prospección, innovación y asesoramiento.

Técnicas de animación orientadas al mantenimiento

1. Técnicas para la INICIACIÓN Y PRESENTACIÓN DE GRUPOS
2. Técnicas para generar CONOCIMIENTO Y CONFIANZA GRUPAL
3. Técnicas para animar la COMUNICACIÓN
4. Técnicas de MOTIVACIÓN, DISTENSIÓN Y CREACIÓN DE CLIMA
5. Técnicas para animar la CREATIVIDAD
6. Técnicas de PROSPECCIÓN, INNOVACIÓN Y ASESORAMIENTO

T.A.M. 1. Iniciación y Presentación de grupos

T.A.M. 1.1. " Busca a alguien que..."

T.A.M. 1.2. " Refranes"

T.A.M. 1.3. " Canasta revuelta"

T.A.M. 1.4. "Me llamo..., Se llama..."

Se trata de juegos muy sencillos que permiten un primer acercamiento y contacto. Fundamentalmente se trata de juegos para aprender los nombres y alguna característica mínima.

Cuando los/as participantes no se conocen es el primer momento para ir creando ya las bases de un grupo que trabaja de forma dinámica, horizontal y distendida.

Normalmente la evaluación no es necesaria, a no ser para hacer notar, al final, la diferencia entre esta forma de hacer entrar en contacto con un grupo y la frialdad de otras formas de iniciar sesiones o presentarnos.

En esta etapa es necesario que el animador: cree un clima de aceptación, cercanía, alegría; inicie un proceso de conocimiento mutuo; posibilite la relación de todos con todos creando una corriente afectiva; evite los "cortes" que inhiben la expresión personal.

T.A.M. 1.1.

Denominación: " *Busca a alguien que...*"

Objetivo: Ayudar a un grupo a presentarse de manera dinámica.

Desarrollo: El animador dará las siguientes instrucciones; Para rellenar un formulario que os voy a dar debéis buscar entre los miembros del grupo uno que reúna las características que se piden en la pregunta. No se podrá repetir un nombre dos veces, ni consultar con el interesado la respuesta. Si ya os conocéis algo es preferible no poner el nombre y descubrir otro con las mismas características.

Material: Formulario y bolígrafo.

Observaciones: Esta técnica puede referirse a múltiples características dependiendo de la situación.

T.A.M. 1.2.

Denominación: " *Los refranes* "

Objetivo: Ayudar a que las personas de un grupo se aprendan los nombres de los componentes.

Desarrollo: En una ficha dividida por la mitad se escribe un refrán (en una parte un trozo y en el otro la siguiente parte). Después se mezclan las fichas y se reparten por todo el grupo, que ahora tendrá que buscar quién tiene la otra mitad del refrán que le ha correspondido. De este modo se agruparan por parejas y se comienza la presentación.

Material: Fichas y bolígrafo.

Observaciones: Después de haberse presentado, es conveniente que cada uno presente su pareja al resto del grupo.

T.A.M. 1.3.

Denominación: " *La canasta revuelta* "

Objetivo: Ayudar a la presentación del grupo de personas que no se conocen de una manera divertida y activa.

Desarrollo: Las personas se colocan en un círculo y el animador se coloca en el medio. Éste se dirige a uno de los participantes, si le dice: "limón" tendrá que decir el nombre de su compañero de su izquierda. Si le dice: "naranja" dirá el nombre del de su derecha y si dice: "canasta revuelta" todos cambiaran de sitio. El último que se siente pasará a ocupar el centro. Existen sillas para cada participante menos para el del centro.

Material: Sillas

Observaciones: Se pueden hacer diferentes variaciones.

T.A.M. 1.4.

Denominación: " *Me llamo..., se llama..."*

Objetivo: Ayudar a que las personas se presenten en un grupo de una forma relativamente rápida y eliminando al máximo las resistencias.

Desarrollo: En gran grupo. En un circulo grande el animador se pone en el comienzo y dice: "Me llamo... (da su nombre), el siguiente dirá: "Me llamo..., el se llama...", el tercero dirá su nombre y el de los dos anteriores y así sucesivamente. Para hacerlo más dinámico se puede incorporar un gesto de expresión corporal. P.e. "Me llamo..., y me gusta...(escenificándolo)". No se puede repetir ningún gesto de los anteriores.

Material:

Observaciones: Para crear un ambiente más distendido, se puede incluir el pago de una prenda, contar un chiste, etc. A aquel que se equivoque.

T.A.M. 2. Para generar conocimiento y confianza.

T.A.M. 2.1. "El fardo o La Botella loca"

T.A.M. 2.2. "Balancín"

T.A.M. 2.3. "Salirse del círculo"

T.A.M. 2.4. "Un perro y un gato"

T.A.M. 2.5. "El director de orquesta"

T.A.M. 2.6. "El guiño"

T.A.M. 2.7. "La estrella"

Son técnicas destinadas a permitir a los/as participantes en una sesión o encuentro, conocerse entre sí.

Se trata de lograr un grado más en la presentación, llegando poco a poco a un conocimiento más profundo y vital.

Antes de empezar la técnica hay que asegurarse de que se han entendido bien las consignas de partida. Por lo demás, las técnicas son muy sencillas, pero facilitan crear un ambiente positivo en el grupo, especialmente cuando los/as participantes no se conocen.

En algunos no es necesaria la evaluación, pero en juegos de conocimiento más profundo, es útil hacerla preguntando a los/as participantes cómo han vivido la técnica.

Es interesante que la evaluación prolongue la participación de todos y todas, que se ha dado en la dinámica, haciendo, por ejemplo un turno de palabra mediante rueda, destinado a permitir a cada uno/a expresarse. Puede ser útil luego, según el grupo, hacer una breve discusión general sobre el alcance de estas dinámicas.

La construcción de la confianza supone la creación de un clima favorable, en el que el conocimiento y la afirmación dejan paso a un sentimiento de correspondencia.

El grado diverso o los matices de esa confianza, supone una configuración de interrelaciones entre cada participante y los otros, y el grupo como tal.

T.A.M. 2.1.

Denominación: " *Botella loca* "

Objetivo: Generar conocimiento y confianza en el grupo.

Desarrollo: Las personas se colocan en pequeños círculos hombro con hombro. Uno de los participantes se coloca en el centro del círculo y con los ojos cerrados y los pies juntos se deja caer sobre los demás, éstos han de cogerlo y volverlo a lanzar sobre otro del círculo.

Material:

Observaciones: Después es positivo que la persona lanzada explique sus sensaciones, si ha tenido miedo, inseguridad, etc...

Las condiciones para que esta técnica esté bien hecha son:

- Las personas deben dejarse caer en los brazos de otro.
- No gastar bromas.
- El grupo debe estar conjuntado.

T.A.M. 2.2.

Denominación: " *El balancín* "

Objetivo: Desarrollar el conocimiento y la confianza de un grupo por medio de la relajación.

Desarrollo: Las personas se colocan por parejas. Hay que colocarse hacia atrás unidos por las muñecas y con los brazos rectos. Mientras uno flexiona las rodillas, el otro se estira y al subir la otra persona las va doblando.

Material:

Observaciones: Antes de que las personas se coloquen por parejas hay que advertirles que tengan el mismo peso aproximadamente.

T.A.M. 2.3.

Denominación*:* " *Salir del círculo* "

Objetivo: Desarrollar la confianza grupal.

Desarrollo: Todas las personas se colocan en un círculo y cogidos de la mano. Una persona se colocará dentro del círculo e intentará salir de él. El resto del grupo debe impedírselo, agachándose, juntándose, etc... pero sin mover los pies del suelo.

Material:

Observaciones: Esta técnica también se utiliza para evitar tensiones en el grupo. Hay que ponerse o abrirse dependiendo de las características de la gente con la que se esté trabajando.

T.A.M. 2.4.

Denominación: " *El perro y el gato* "

Objetivo: Generar confianza en las personas de un grupo.

Desarrollo: Las personas se colocan formando un circulo. El animador tendrá dos objetos. Pasa uno de los objetos a la persona colocada a su derecha, y dirá: " Esto es un perro ", y este le dirá: "¿un qué?" Y el animador le responde " un perro", y luego se lo pasa al siguiente diciendo lo mismo, pero ahora, cuando el tercero le pregunte ¿un qué?, el segundo se lo preguntara al animador y cuando este le dé la respuesta "un perro" este se la dirá al tercero, y así sucesivamente. Por el otro sentido del circulo, lo haremos igual, pero diciendo "Esto es un gato", y pasando el otro objeto.

Material: Dos objetos.

Observaciones: Esta técnica también sirve para crear distensión y evitar el ambiente tenso en el grupo.

T.A.M. 2.5.

Denominación: " *Director de orquesta* "

Objetivo: Conocer al grupo.

Desarrollo: Una persona del grupo sale fuera de la sala, los demás elegirán a un director de orquesta que elegirá los movimientos que el resto del grupo debe realizar, cuando entre tendrá que adivinar quién es el director, si lo hace, el director será el que salga fuera.

Material:

Observaciones: Es una técnica que anima al grupo.

T.A.M. 2.6.

Denominación: " *El guiño* "

Objetivo: Generar confianza al grupo.

Desarrollo: Se forman dos grupos de igual número de personas, uno dentro y otro fuera crean círculos; excepto uno del círculo exterior que no tiene compañero. Éste tiene que guiar a uno del círculo interior que están sentados para que se vaya a su sitio. Su compañero del exterior tiene que impedir que se levante y se vaya.

Material: Sillas

Observaciones: Hay que tener cuidado que ningún componente se haga daño.

T.A.M. 2.7.

Denominación: " *La Estrella* "

Objetivo: Generar confianza al grupo.

Desarrollo: En un círculo todos agarrados de las manos y con los pies juntos nos vamos numerando: 1,2,1,2...

Cuando el animador dice 1 los que tengan este número echan el cuerpo para delante sin mover los pies y los números hacia atrás. Cuando el número cambia se hará a la inversa.

Material:

Observaciones: Motiva hacia la confianza entre el grupo.

T.A.M. 3. Para animar la comunicación.

T.A.M. 3.1. "Masaje grupal"
T.A.M. 3.2. "Descripción objetiva y subjetiva de un objeto"
T.A.M. 3.3. "El rumor"
T.A.M. 3.4. "Factores de bloqueo en las comunicaciones"
T.A.M. 3.5. "Lenguaje del rostro"
T.A.M. 3.6. "Lista de comportamientos"
T.A.M. 3.7. "Resolución de un enigma"

Son técnicas que buscan estimular la comunicación entre los/as participantes e intentan romper la unidireccionalidad de la comunicación verbal en el grupo en la que normalmente se establecen unos papeles muy determinados.

Estas técnicas pretenden favorecer la escucha activa en la comunicación verbal y por otra parte, estimular la comunicación no verbal (expresión gestual, contacto físico, mirada,...), para favorecer nuevas posibilidades de comunicación. La dinámica va ofrecer para ello, un nuevo espacio con nuevos canales de expresión de sentimientos hacia el otro y la relación en el grupo. Las dinámicas rompen además los estereotipos de comunicación, favoreciendo unas relaciones más cercanas y abiertas.

Las dinámicas de comunicación tienen su propio valor según el proceso del grupo, el conocimiento previo entre los/as participantes y el ambiente. La dinámica de la comunicación siempre es distinta y, por lo tanto, la realización de los juegos en distintos momentos puede aportar al grupo numerosas experiencias enriquecedoras.

La evaluación de los juegos de comunicación es especialmente interesante de hacer por parejas o subgrupos, aunque luego se realice en gran grupo. Se trata de evaluar la *precisión* de la comunicación, gestos, etc. sino de dejar espacio para la expresión de sentimientos y descubrimientos.

T.A.M. 3.1.

Denominación: " *Masaje grupal* "

Objetivo: Desarrollar la confianza grupal e iniciar el proceso de comunicación.

Desarrollo: El grupo grande se divide en dos círculos concéntricos. Unos giraran hacia un lado y otros hacia el otro lado con los ojos cerrados. Cuando el animador diga que paren, deberán dar un masaje en el cuello, hombros y cervicales a la persona de enfrente, los ojos estarán cerrados en la pareja. La acción se repetirá tantas veces como se crea oportuno. Al final deberán reconocer a la persona que les ha dado el masaje y a los que ellos mismos se lo han dado.

Material:

Observaciones: La técnica puede variar cambiando a dar el masaje en otras partes del cuerpo.

T.A.M. 3.2.

Denominación: *"Descripción subjetiva y objetiva de un objeto"*

Objetivo: Desarrollar la comunicación aprendiendo a discriminar el lenguaje subjetivo y objetivo.

Desarrollo: Con un objeto cualquiera se pide un voluntario para que lo describa. Después se analizaran los adjetivos empleados para describir el objeto; si eran objetivos o subjetivos y se explicara la diferencia con el fin de reconocer que existen esas dos dimensiones en el proceso comunicativo.

Material: Cualquier objeto y pizarra o cartulina.

Observaciones: Una variación a la técnica puede ser que una persona de espaldas a la persona que describe el objeto vaya dibujándolo según la descripción.

Al principio no podrá hacer ningún tipo de pregunta. A la hora de elegir el objeto hay que tener en cuenta la edad, el contexto,...

T.A.M. 3.3.

Denominación: *"El rumor"*

Objetivo: Comprender como la comunicación se bloquea y se distorsiona según las interpretaciones que uno hace de la misma.

Desarrollo: Un grupo de seis personas salen fuera. El animador leerá un texto (previamente preparado, con muchos datos en pocas líneas) al primer voluntario. Este lo contara (lo que se acuerde) al segundo participante, que tendrá que contárselo al tercero,... y así hasta llegar al sexto. Comprobaremos que el mensaje ha sido reducido e incluso se habrán aportado datos nuevos.

Material: Texto.

Observaciones: Esta técnica, nos ayuda a entender los efectos de los rumores en un grupo, provocando juicios, prejuicios infundados, etc.

Cuando haya que decir algo a alguien, hay que decírselo directamente, no a través de interlocutor porque sino se distorsiona el mensaje.

T.A.M. 3.4.

Denominación: " *Factores de bloqueo en la comunicación* "

Objetivo: Comprender los factores que bloquean la comunicación en la vida cotidiana y contrastar los más importantes.

Desarrollo: Autodiagnóstico: Lectura del inventario y señalar las preguntas que cada uno experimenta o cree que dificulta la comunicación. Después se analizará cual de esos factores hay que tener en cuenta a la hora de trabajar en un grupo.

Comparar los cinco factores que ha sacado el grupo con el tuyo personal al acabar la dinámica.

Material: Inventario y bolígrafo.

Observaciones: Se podría escenificar un caso en la vida cotidiana y comprobar directamente estos factores de bloqueo.

T.A.M. 3.5.

Denominación: " *Lenguaje en el rostro* "

Objetivo: Descubrir la importancia que tiene el lenguaje en el rostro.

Desarrollo: Hay que intentar calificar cada una de las expresiones faciales que aparecen en la fotocopia y asignarle el adjetivo más apropiado de la relación que aparece.

Material: Fotocopia y bolígrafo.

Observaciones: Un mismo rostro puede tener diferentes interpretaciones.

T.A.M. 3.6.

Denominación: " *Lista de comportamientos* "

Objetivo: Comprender mediante un diagnóstico de su comunicación, como incide su comportamiento con el fin de potenciarlo y corregirlo.

Desarrollo: El animador repartirá una fotocopia. Cada uno tendrá que autoevaluarse ante una lista de comportamientos. Después se sumará la puntuación con el fin de ubicarse en torno a dos conceptos que determinan los estilos de comunicación: Dominancia y Sociabilidad (alta y baja).

Material: Fotocopia y bolígrafo.

Observaciones: Esta técnica sirve más bien para realizar una autoevaluación de la propia comunicación que para observar la de un grupo. (No obstante, es importante que un grupo reflexione sobre esto p.e.: en el caso de ser un grupo dominante, etc.)

T.A.M. 3.7.

Denominación: " *Resolución de un enigma* "

Objetivo: Desarrollar la comunicación entre los miembros de un grupo y fomentar la creatividad.

Desarrollo: Deberán explicar racionalmente una historia. El grupo grande se dividirá en dos grupos. Uno será el de los descubridores y el otro el de los observadores (tendrán unos indicadores previos)

La esfinge responderá si / no / no sé, a las preguntas de los descubridores.

Material: Fotocopia de historia e indicadores.

Observaciones: Se puede aplicar a muchas edades.

T.A.M. 4. Técnicas de motivación, distensión y creación de clima.

T.A.M. 4.1. "Las lanchas"

T.A.M. 4.2. "El cartero"

T.A.M. 4.3. "Jirafas y elefantes"

T.A.M. 4.4. "Pollo pía"

Si bien la dimensión de la "distensión" como creación de un nuevo espacio de la realidad es común a la esencia del juego, hemos pretendido recoger bajo éste epígrafe, los juegos que fundamentalmente sirven para liberar energía, hacer reír, estimular el movimiento, etc... en el grupo.

El movimiento y la risa actúan en estos juegos, como mecanismos de distensión psicológica y física en todas sus interrelaciones.

Los juegos de distensión son útiles para cualquier ocasión, aunque pueden ser utilizados con diferente finalidad: "calentar" al grupo, para tomar contacto entre las/os participantes, romper una situación de monotonía o tensión, en el paso de una actividad a otra, o como punto final de un trabajo en común.

Intentan eliminar también, los aspectos de la competitividad de los juegos en que la diversión se hace a costa de una persona, para centrarse en situaciones en las que todas/os participan, o bien hay un cambio continuo de papeles que propicia la "expansión" del grupo.

La mayor parte de las veces la evaluación no es necesaria, salvo para poder constatar los efectos de la distensión en el grupo, o valorar las diferencias respecto a otro tipo de juegos.

T.A.M. 4.1.

Denominación: " *Las lanchas* "

Objetivo: Crear distensión, motivación y buen clima.

Desarrollo: Todos los participantes se ponen en pie. El monitor entonces cuenta una historia.

El grupo entonces tiene que formar círculos en los que estén el número exacto de personas que pueden entrar en cada lancha y esos participantes se tienen que sentar.

Inmediatamente se cambia el número de personas que pueden entra en cada lancha: se realizan distintos tipos de lancha y se van alienando a los ahogados, que forman los peces. Hasta que quede un pequeño grupo de supervivientes del naufragio.

Material:

Observaciones: El número de participantes ha de ser elevado. Debe darse unos segundos para que formen las lanchas, antes de declararlos hundidos.

T.A.M. 4.2.

Denominación: " *El cartero* "

Objetivo: Animación y conocimiento del grupo.

Desarrollo: Todos los participantes se sientan en corro en unas sillas, uno se queda en el centro y dice: "traigo una carta para todos los que tengan...", se dice lo que se quiera, botas, camisetas, zapatos, etc... Entonces todos los que tengan ese artículo cambian de sitio; el que se quede sin sitio se queda en el centro y vuelve a decir la frase.

Material:

Observaciones: Podemos utilizarla como técnica de presentación, pero diciendo p.e.: "traigo una carta para los que sean de Valladolid", es decir, usando rasgos que caractericen a las personas.

T.A.M. 4.3.

Denominación: " *Jirafas y elefantes* "

Objetivo: Animación y concentración.

Desarrollo: Todos los participantes forman un círculo quedando uno en el centro. El que se coloca en el centro señala a otro diciéndole: "jirafa" o "elefante". Si dice jirafa, el señalado deberá juntar las manos en alto y sus compañeros vecinos deberán cogerle los pies.

Si dice elefante, deberá simular una trompa con sus manos y sus vecinos las orejas con las suyas. Quien esté distraído y no cumpla la indicación, pasará al centro, señalando a un nuevo compañero hasta que alguno de ellos se equivoque.

Material:

Observaciones: También se puede hacer imitando a otros animales. La técnica es muy divertida ya que hay que poner mucha atención.

T.A.M. 4.4.

Denominación: " *Pollo pía* "

Objetivo: Como distensión y elemento para introducir energía, motivación al grupo.

Desarrollo: Los participantes se ponen en un círculo, sentados en sillas; a una persona le tapamos los ojos. Ésta se tiene que sentar encima de alguien y decir: "pía pollo", el que está debajo tiene que piar y la persona que está sentada encima tiene que adivinar quién es. También le palpa.

Si acierta quien es el que ha piado, se coloca en su sitio y el que ha piado pasa al centro; y así sucesivamente.

Material: Sillas y pañuelo.

Observaciones: En vez de piar puede cantar una canción, recitar un poema, hacer el ruido de otro animal, etc... De esta técnica el resto de participantes se encuentran distendidos al ver lo que realiza el compañero.

T.A.M. 5. Técnicas orientadas al desarrollo de la creatividad.

T.A.M. 5.1. "Objeto mágico"

T.A.M. 5.2. "Tierra, mar y aire"

T.A.M. 5.3. "Conexión de palabras"

T.A.M. 5.4. "El telegrama"

T.A.M. 5.5. "El acordeón"

Creatividad implica descubrimiento, imaginación, improvisación. Exige apertura para aceptar lo nuevo.

La creatividad puede ser una habilidad de todos, no sólo de los genios.

Basta ejercitarnos periódicamente pero siempre partiendo de la base de que existe interés de nuestra parte por lo nuevo, por lo desconocido, por lo no experimentado aún. Con el tiempo nos daremos cuenta de que el acto de crear es un ejercicio útil y diario que pone a prueba nuestra capacidad y que vale la pena integrarlo a la vida para que ésta sea distinta y novedosa cada día.

Nos preocupamos mucho por aprender ideas, teorías, conocimientos ya existentes. Pero nos ocupamos poco por crear, inventar, producir nuevas ideas.

El *objetivo* de estas sencillas técnicas es:

- Estimular y desarrollar la creatividad de las personas.
- Brindar oportunidades para que los miembros expresen sus ideas por originales (¿utópicas?) que sean.

Su empleo es útil:

- para salir de bloqueos.
- como elementos sorpresa de una reunión tensa (como distensión)
- para buscar y recrear nuevas posibilidades a partir de los medios a nuestro alcance.

T.A.M. 5.1.

Denominación: " *Objeto mágico* "

Objetivo: Facilitar el clima de desarrollo de la creatividad. Favorecer la creatividad del grupo.

Desarrollo: Se va pasando un objeto, éste es mágico por que cada uno le da una utilidad diferente, representándolo por gestos.

Material: Objeto.

Observaciones: Se puede aplicar a todo tipo de gente.

T.A.M. 5.2.

Denominación: " *Tierra, mar y aire* "

Objetivo: Estimular la creatividad por medio de la asociación verbal.

Desarrollo: Colocados en un círculo, el animador en el centro lanza el balón a un miembro que ha de decir un animal, pero éste ha de pertenecer, según diga el animador al mar, al aire o a la tierra. Si contesta correctamente, el animador continua hasta que alguien se equivoque o se quede en blanco, teniendo que pasar al centro realizando la misma operación. No se pueden repetir los nombres de los animales.

Material: Balón.

Observaciones: Una variante es cambiando la pelota por el ritmo de las palmadas, pitos... Esta técnica sirve para trabajar el ritmo.

T.A.M. 5.3.

Denominación: " *Conexión de palabras* "

Objetivo: Animación a la lectura y creación literaria.

Desarrollo: Se da un binomio. Con estas palabras individualmente cada persona en un tiempo límite de cinco minutos como mucho, tiene que generar el mayor número de palabras compuestas con las letras dichas anteriormente.

Material: Papel y bolígrafo.

Observaciones: Esta técnica está más indicada para gente que no le guste leer ya que se desarrolla su creatividad.

T.A.M. 5.4.

Denominación: " *El telegrama* "

Objetivo: Creatividad literaria.

Desarrollo: Consiste en que por grupos durante cinco minutos se cree un telegrama a partir de una sola palabra. Cada grupo busca primero palabras que se puedan formar una palabra determinada. Después forman frases.

Material: Papel y bolígrafo.

Observaciones: Se pueden utilizar hasta dos veces cada una letra de las letras que aparecen para formar un telegrama.

T.A.M. 5.5.

Denominación: " *El acordeón* "

Objetivo: Desarrollar la creatividad, vinculada a lo poético, al lenguaje escrito.

Desarrollo: Con un folio formamos como una especie de acordeón, para formar un poema colectivo.

Se hacen grupos, cada miembro del grupo en una tira " tira del acordeón " escribe dos versos, el siguiente ve el último verso escrito y a continuación escribe otros dos versos, así sucesivamente.

Una vez que han escrito todos los miembros del grupo, se lee en alto el poema.

Material: Papel y bolígrafo.

Observaciones: Esta técnica se suele utilizar como técnica de animación a la lectura. Se puede utilizar para todas las edades.

T.A.M. 6. Técnicas orientadas al asesoramiento, prospección e innovación

T.A.M. 6.1. "Rompecabezas del seguimiento grupal"

T.A.M. 6.2. "Ámbitos y modalidades de animación"

T.A.M. 6.3. "Dime qué y te diré cómo"

T.A.M. 6.4. "Signos y letras"

T.A.M. 6.5. "Desde aquí, hasta allí"

T.A.M. 6.6. "Graduación de la utopía"

T.A.M. 6.7. "El perfil"

Entre las distintas finalidades que tiene un grupo, una muy importante es reunirse para dialogar, reflexionar, estudiar y trabajar un tema de interés común.

Se ofrece a continuación un conjunto de técnicas que tiene como objetivos:

- Favorecer la participación activa de todos en un trabajo, eliminando la posible pasividad de algunos miembros que se escudan en el trabajo de otros.
- Ser eficaces en el trabajo grupal.
- Mejorar la organización como grupo de trabajo.

Las técnicas que aquí se presentan están centradas exclusivamente en la tarea, sabiendo que el nivel socioafectivo es inseparable para ella.

El papel del animador ha de ser:

- Conocer y asumir él mismo los objetivos que persigue cada técnica.
- Animar el proceso de participación efectiva.
- Fomentar todo aquello que aumente la cohesión en el trabajo grupal.
- Dar orientaciones precisas.

Deben repetirse una y otra vez técnicas similares para evitar pérdidas de tiempo, divagaciones, ineficacia y consiguientemente un sentimiento de frustración que hace perder la fe en el valor del trabajo en grupo y en el grupo mismo.

T.A.M. 6.1.

Denominación: " *Rompecabezas del seguimiento grupal* "

Objetivo: Pretende sensibilizar a un grupo ante cuestiones que hay que tener en cuenta para desarrollar la participación ideal del grupo.

Desarrollo: Se forman grupos y cada uno tiene un sobre con diez citas, con las cuales tenemos que formar dos grupos:

- Uno con las citas que demuestren que no hay participación
- Otro con las citas que creamos que tienen un sentido de participación ideal.

Después de trabajarlo durante un tiempo cada grupo expone al resto de los compañeros.

Material: Sobre con diez citas.

Observaciones: Es una buena técnica para concienciarnos de lo positivo de la participación.

T.A.M. 6.2.

Denominación: " *Ámbito y modalidades de animación* "

Objetivo: Descubrir las diferentes tendencias de animación.

Desarrollo: Se da un listado de trece acciones y se deben separar en su sección correspondiente de animación, estas son:

- A. Cultural
- A. Educativa
- A. Social

Material: Papel y bolígrafo.

Observaciones:

T.A.M. 6.3.

Denominación: " *Dime qué y te diré como* "

Objetivo: Descubrir a qué tipo de animación pertenece.

Desarrollo: Se da un listado de diecinueve definiciones de animación y hay que separarlas en tres partes diferentes:

- A. Cultural
- A. Educativa
- A. Social

Material: Bolígrafo y papel.

Observaciones:

T.A.M. 6.4.

Denominación: " *Signos y Letras* "

Objetivo: Descubrir diferentes enfoques que se dan en las distintas sociedades.

Desarrollo: Se dan cuatro fichas y se debe descubrir todas las combinaciones lógicas posibles que existan y rechazar las que no lo sean.

Fichas:

→←	S	I
Subordinación	Sociedad	Individuo

Tras hacer la selección, las cuatro combinaciones lógicas son:

S → I : Enfoque antropocéntrico. Se centra en el individuo y se da en los países nórdicos.

I ← S : Enfoque sociocéntrico. Se centra en la sociedad. Se produce en Europa del Este y en la antigua U.R.S.S.

S ←→ I : Enfoque ecéctico. La sociedad y el individuo se condicionan mutuamente. Se produce en Francia y España.

→I← : Enfoque psicocéntrico. Todo se centra sobre el individuo. Se interviene para adaptar al individuo a sí mismo. Es un enfoque terapéutico. Se da en E.E.U.U.

Según el enfoque que se escoja, el programa se planteará de una forma u otra.

Material: Papel y bolígrafo.

Las cuatro fichas.

Observaciones:

T.A.M. 6.5.

Denominación: *"Desde aquí, hasta allí"*

Objetivo: Facilitar la capacidad de prospección e innovación en un grupo.

Ayudar a que un grupo planifique.

Desarrollo: Esta técnica consiste en aplicar una plantilla a una asociación o grupo concreto.

En la plantilla aparece la organización, actividades e infraestructuras y medios.

Cada participante debe rellenar la plantilla, entendiendo lo que significa cada apartado de dicha plantilla:

DESDE AQUÍ: En que situación se encuentra el grupo.

HASTA ALLÍ: A dónde queremos llegar.

Después de analizar el "desde aquí", y el "hasta allí", hay que ver las dificultades, obstáculos que nos vamos a encontrar y proponer alternativas, soluciones.

Material: Bolígrafos y plantilla.

Observaciones: Esta técnica sirve como revisión de una asociación en un momento que puede resultar conflictivo.

T.A.M. 6.6.

Denominación: *"Graduación de la utopía"*

Objetivo: Pretende sensibilizar a un grupo ante cuestiones que hay que tener en cuenta para desarrollar la participación en un grupo.

Priorizar necesidades y hacer planes futuras.

Desarrollo: Se dibuja una escalera

Escaleras:

1. actuaciones que podemos abordar ya.
2. no podemos de manera inmediata pero llegaremos
3. proyectos alcanzables a medio plazo y largo plazo

Material: Papel y bolígrafo.

Observaciones: Se le enseña al grupo a elegir planes reales.

T.A.M. 6.7.

Denominación: *"El perfil"*

Objetivo: Reflexionar sobre las intenciones de futuro y el nivel y el ámbito que nos gustaría trabajar como educadores sociales.

Desarrollo: Se explican cuales son las variables que configuran los diferentes perfiles profesionales de la educación social y después cada alumno escoge sus estrategias, niveles, destinatarios y espacios en los que le gustaría trabajar.

Material: Transparencia, papel y bolígrafo.

Observaciones: Nos hace reflexionar sobre el futuro de la educación social.

Técnicas de animación orientadas al rendimiento.

1. Técnicas para EL ANÁLISIS DE LA REALIDAD.
2. Técnicas para LA PLANIFICACIÓN.
3. Técnicas aplicadas a LA INTERVENCIÓN Y EL SEGUIMIENTO.
4. Técnicas para animar a LA EVALUACIÓN.

T.A.R. 1. Técnicas para el análisis de la realidad.

T.A.R. 1.1. "Caso incidente"
T.A.R. 1.2. "Hechos, opiniones y generalizaciones"
T.A.R. 1.3. "El elefante"
T.A.R. 1.4. "Los peces"
T.A.R. 1.5. "Sopa de letras"
T.A.R. 1.6. "Análisis de casos"
T.A.R. 1.7. "Hecho, opinión y generalización"
T.A.R. 1.8. "Análisis de casos"

Comprender el peligro de distorsionar la realidad mediante casos prácticos queriendo también descubrir que cada situación tiene un análisis diferente.

Se reflexiona sobre la importancia que tiene el análisis de la realidad antes de realizar cualquier proyecto.

T.A.R. 1.1.

Denominación: " *Caso incidente* "

Objetivo: Comprender el peligro de distorsionar la realidad mediante casos prácticos y la importancia de un análisis de la realidad antes de programar.

Desarrollo: El grupo grande se divide en subgrupos a los que se les dará una fotocopia con cuatro casos.

Después se realizará un debate en el que se deberá contestar: Por qué surgen estos problemas, qué acciones sugerirías para intentar aportar una solución, y si existe un problema común a los cuatro casos.

Material: Fotocopia y bolígrafo.

Observaciones: Es importante distribuir el tiempo para que luego puedan exponer las conclusiones al resto del grupo grande.

T.A.R. 1.2.

Denominación: " *Hechos, opiniones y generalizaciones* "

Objetivo: Reconocer generalizaciones.

Desarrollo: El animador proporciona a cada uno de los participantes una lista mediante una fotocopia, y se deberá decir si las generalizaciones que aparecen son verdaderas o falsas.

Material: Fotocopia y bolígrafo.

Observaciones: Se trata de diferenciar determinadas afirmaciones de un modo objetivo, dependiendo de su propio contenido para distinguir lo que son las generalizaciones.

T.A.R. 1.3.

Denominación: " El elefante "

Objetivo: Comprender el peligro de la distorsión de la realidad.

Desarrollo: Mediante la historia de un elefante y seis ciegos se puede comprobar la distorsión de la realidad que a veces se hace. De varías partes se compone la realidad.

Se debe cooperar, la verdad dependerá de nuestra experiencia y la realidad dependerá del punto de vista donde se mire.

Material: Fotocopias.

Observaciones: Es una técnica divertida, relata de una forma sencilla y por tanto fácil de comprensión en niños.

Se puede aplicar también como técnica de comunicación para el mantenimiento grupal.

T.A.R. 1.4.

Denominación: " Los peces "

Objetivo: Conocer cuál es el apartado al que corresponde cada uno de los recursos que presentan.

Desarrollo: Después de haber hecho una caña con un clip y un trozo de cuerda intentaremos pescar los peces (papeles donde aparecen los nombres de los recursos) que se han puesto previamente en el suelo.

Material: Hilo, clips y folios.

Observaciones: Esta técnica se puede utilizar para organizar cualquier tipo de reconocimiento y agrupación de cualquier naturaleza.

T.A.R. 1.5.

Denominación: " *Sopa de letras* "

Objetivo: Fomentar la participación y la creatividad entre miembros de un grupo.

Desarrollo: Se divide el grupo grande en varios subgrupos. A cada subgrupo se le da un sobre con letras con las cuales debe encontrar un mensaje. En este caso el mensaje está relacionado con la metodología de la animación sociocultural: "se aprende de lo que se hace".

Material: Sobres con las letras correspondientes.

Observaciones: En este caso, el mensaje correspondía con la A.S.C., pero se pueden meter los mensajes que se quieran dependiendo del objetivo específico que se pretenda, ya que en general es que los miembros del grupo participen como tal.

T.A.R. 1.6.

Denominación: " *Análisis de caso incidente* "

Objetivo: Descubrir a qué tipo de grupo pertenece cada situación o definición.

Desarrollo: Se dan una serie de conflictos, cada uno de los cuales hay que colocar en el conflicto al que pertenece. Existen tres:

- Mantenimiento
- Producción o tarea
- Regulación o control

Material: Papel y bolígrafo.

Observaciones:

T.A.R. 1.7.

Denominación: " *Hecho, opinión y generalización* "

Objetivo: Ayudar a discriminar entre hechos y opiniones. Comprender la importancia que tiene el poder de distorsionar la realidad.

Desarrollo: Se pasarán unas fotocopias en las cuales habrá una serie de frases (prejuicios, etiquetas,...). Se deberá poner una cruz si se trata de un hecho y un círculo si es una opinión.

Material: Fotocopias y bolígrafo.

Observaciones: Esta técnica es importante ya que muchas veces se habla de algo como si fuera un hecho comprobable y sin embargo a lo mejor se está generalizando.

T.A.R. 1.8.

Denominación: " *Análisis de caso incidente* "

Objetivo: Comprender y aplicar la explicación dada por el profesor.

Desarrollo: Se trata de ordenar una serie de quince acciones culturales dentro del grupo de política cultural al que pertenecen. Los tres grupos que ofrecen son:

- Cultural patrimonial
- Democratización patrimonial
- Democracia cultural

Después se deberá reconocer la animación a la cual pertenece.

Material: Papel y bolígrafo.

Observaciones:

T.A.R. 2. Técnicas de animación para la planificación

T.A.R. 2.1. "El consejo de los yuyumanos"

T.A.R. 2.2. "Tareas"

T.A.R. 2.3. "15 días de vacaciones"

T.A.R. 2.4. "Gymkana de la planificación"

Se motiva la relevancia de la planificación lógica y práctica de fenómenos concretos; consiguiendo establecer los pasos de la planificación.

Llevar a cabo un objetivo determinado con la previsión, en un plan, de todos o los principales factores que se consideran importantes para la consecución del mismo.

T.A.R. 2.1.

Denominación: " *Consejo de los yuyumanos* "

Objetivo: Motivar hacia la importancia de establecer objetivos.

Desarrollo: Intentar descubrir cuáles son los pasos que ha llevado a esta tribu para proponerse unos determinados objetivos. Se hará por grupos y tras un análisis de la realidad deberán planificar una serie de tareas que lleven la consecución del fin que persiguen los yuyumanos.

Material: Fotocopias y bolígrafos.

Observaciones: Se debe poner en común para ver cómo lo ha planificado cada grupo.

T.A.R. 2.2.

Denominación: " *Tareas* "

Objetivo: Planificar de forma lógica y práctica unos hechos concretos.

Desarrollo: En una fotocopia y por grupos se deberán organizar una serie de tareas de tal forma que de tiempo a realizarlas. Se nos da en este caso una serie de lugares puntualizados. Un hombre sale de su casa a una hora determinada y hace una serie de actividades en un tiempo limitado teniendo que planificar su tiempo para hacer todo.

Material: Hojas mimeografiadas con copias del gráfico y las instrucciones
Lápices.
Hoja grande o pizarra donde se dibuja el plano.

Observaciones: Esta técnica es bastante importante cuando el grupo debe aprender a tomar decisiones y resolver problemas relacionados con sus propias tareas y actividades.

Les puede servir también, para establecer y priorizar determinados tipos de actuación, de acuerdo a la realidad o a la coyuntura que los rodea.

T.A.R. 2.3.

Denominación: " *15 días de vacaciones* "

Objetivo: Ayudar a ejecutar a un grupo la toma de decisiones.

Desarrollo: Individualmente se coge aquellas cosas que se crean necesarias para ir de vacaciones, más tarde se ponen en común, se llega a una lista más severa y se expondrá, habiéndose puesto el grupo de acuerdo.

Material: Papel y bolígrafo.

Observaciones: Es difícil la toma de decisiones en grupo.

T.A.R. 2.4.

Denominación: " *La gymkana de la planificación* "

Objetivo: Descubrir los pasos de la planificación.

Desarrollo: El animador reparte a cada grupo unos sobres que contienen los diferentes pasos de la planificación. Una persona de otro grupo hace de juez para explicar posteriormente los fallos que ha tenido el grupo. En cada sobre está escrita una pista para posibilitar el camino.

Pasos:

- qué es planificar
- conocer la realidad del entorno
- objetivos que queremos lograr
- obstáculos que encontramos y recursos con los que contamos o contaremos
- actividades, tareas y métodos
- tareas concretas a desarrollar y cómo se van a distribuir
- evaluación de resultados

Material: Sobres con las instrucciones.
Bolígrafo.

Observaciones:

T.A.R. 3. Técnicas aplicadas a la intervención y el seguimiento.

T.A.R. 3.1. "La baraja de la intervención"

T.A.R. 3.2. "Puzzle de la intervención sociocultural"

T.A.R. 3.3. "Consultoría de recursos"

Son juegos en los que la colaboración entre los participantes en un elemento esencial. Ponen en cuestión los mecanismos de los juegos competitivos, creando un clima distendido y favorable a la cooperación en el grupo.

Aunque en muchas ocasiones existe el objetivo de una finalidad común en el juego, esto no quiere decir que éste se limite a buscar esa finalidad, sino a construir un espacio de cooperación creativa, en el que el juego es una experiencia lúdica.

Las condiciones exteriores y los elementos no humanos que influyen en los juegos, centran en todo caso la situación a superar. Los juegos de cooperación se utilizan al máximo estos factores, disminuyendo la competición. Se trata de que todos tengan posibilidades de participar y, en todo caso, de no hacer de la exclusión/discriminación, el "quid" del juego.

El juego de cooperación no es una experiencia cerrada. Por eso en estas fichas hemos recogido numerosas notas sobre variaciones en los juegos, muchas de las cuales han surgido en el trabajo con grupos de todo tipo.

La evaluación en los juegos de cooperación es importante para:

- dejar expresar en el grupo lo que han aportado las experiencias de colaboración.
- valorar las actitudes de cooperación/competición que se hayan podido dar en el juego, sus causas y sus resultados.
- dialogar sobre las actitudes/mecanismos competitivos en el grupo y en la sociedad.

La realización de algunos juegos unas cuantas veces y su evaluación, puede poner en claro también que en los juegos de cooperación no hay tampoco un estereotipo del "buen" o "mal" jugador, en cuanto que todo el grupo funciona como un conjunto en el que cada persona puede aportar diferentes habilidades y/o capacidades.

T.A.R. 3.1.

Denominación: " *Baraja de planificación* "

Objetivo: Motivar al grupo a la hora de organizar una planificación.

Desarrollo: Se dan unas cartas y hay que escogerlas y organizarlas en el orden correcto. Este es:

- Conocimiento y diagnóstico de la realidad
- Establecimiento de canales de información, difusión y comunicación
- Motivación y concienciación
- Generar procesos de participación
- Formación y capacitación de participantes
- Organización de participantes
- Proyección y acción
- Coordinación, interrelación e interconexión de iniciativas en marcha
- Consolidación y estabilización de la estructura

Para saber si estos puntos están en orden se realiza el juego del puzzle que permite comprobar si se han tenido fallos en el apartado anterior. Consiste en hacer una figura geométrica que se pueda leer de izquierda a derecha y al contrario.

Observaciones: Es fácil si el grupo está de acuerdo y no tiene problemas en coincidir con cada carta.

T.A.R. 3.2.

Denominación: " *El puzle de la intervención* "

Objetivo: Conocer las diferentes fases del proceso de intervención sociocultural.

Desarrollo: El gran grupo se divide en pequeños grupos de trabajo. El animador proporciona a cada uno de ellos un sobre en el que las piezas forman una figura geométrica. En cada una de las fichas aparecen las distintas etapas del proceso de intervención sociocultural, sin saber qué figura geométrica forman.

Material: Cartulina, sobres, material para escribir y dibujar.

Observaciones: La lectura de las frases, una vez formado el puzle, se realiza de abajo hacia arriba, y de izquierda a derecha.

T.A.R. 3.3.

Denominación: " *Consultoría de recursos* "

Objetivo: Encontrar la respuesta al problema utilizando La guía de recursos.

Desarrollo: Al grupo se le comunica un problema. En este caso, un hombre jubilado desde hace dos años que no se adapta. Se une con un grupo de amigos y les plantea formar una asociación. Se cuestiona qué ha de hacer y dónde acudir para formar la asociación.

Debe acudir a una persona especialista o a un libro de consulta donde expliquen los requisitos necesarios para formar la asociación.

Se debe:

- Redactar un Acta Fundacional.
- Elaborar los estatutos.
- Entregar la documentación necesaria por triplicado en el Registro Nacional de Asociación del Ministerio del Interior.
- Verificar la documentación en el Registro correspondiente.
- Libros de Actas y de Contabilidad.

Material: Papel y bolígrafo.

La guía de recursos

Observaciones:

T.A.R. 4. Técnicas para animar a la evaluación

T.A.R. 4.1. "La rayuela de la evaluación"

La evaluación se concibe como un proceso en el cual se recoge y analiza sistemáticamente una información sobre una actividad con la intención de utilizar ese análisis en la mejora de esa actividad.

Evaluar es una excelente técnica para mejorar. Cuando un grupo evalúa periódicamente su funcionamiento pone unas bases sólidas para progresar.

¿Qué evaluar?

1. Como animadores evaluarnos a nosotros mismos (autoevaluación).
2. Autoevaluación del grupo: que el grupo se autoevalúe y sea consciente de su funcionamiento y logro de objetivos.
3. Una reunión de grupo: recoger la impresión global y las sugerencias después de una reunión.
4. Como animadores nos interesa hacer una evaluación general del grupo: objetivos, procesos, ritmos, participación, clima, actitudes y disposiciones afectivas, funcionamiento, resultado, errores cometidos,...

Evaluar no para constatar unos resultados (eso sería muy poco) sino para contraer el compromiso de mejorar la situación, investigando las causas y consecuencias que le dieron origen para poner remedio, rectificar o corregir totalmente.

T.A.R. 4.1.

Denominación: *"Rayuela de la Evaluación"*

Objetivo: Descubrir las etapas, los pasos que tenemos que tener en cuenta a la hora de hacer una evaluación.

Desarrollo: Pintar una estructura e ir ordenando por equipos de ocho personas las tareas. El grupo tirara un objeto en la primera fase que se cree en el proceso de evaluación y con una pierna se ira a recoger el objeto. Se deberán seguir las normas de la "rayuela". Así sucesivamente, si un grupo pierde pasara el siguiente.

Material: Tiza para pintar en el suelo la estructura y un objeto plano.

Observaciones: Se establecerán las normas de la *rayuela* para que no haya confusiones.